
PlayStation
Meremanoid

CONTENTS



PROLOUGUE

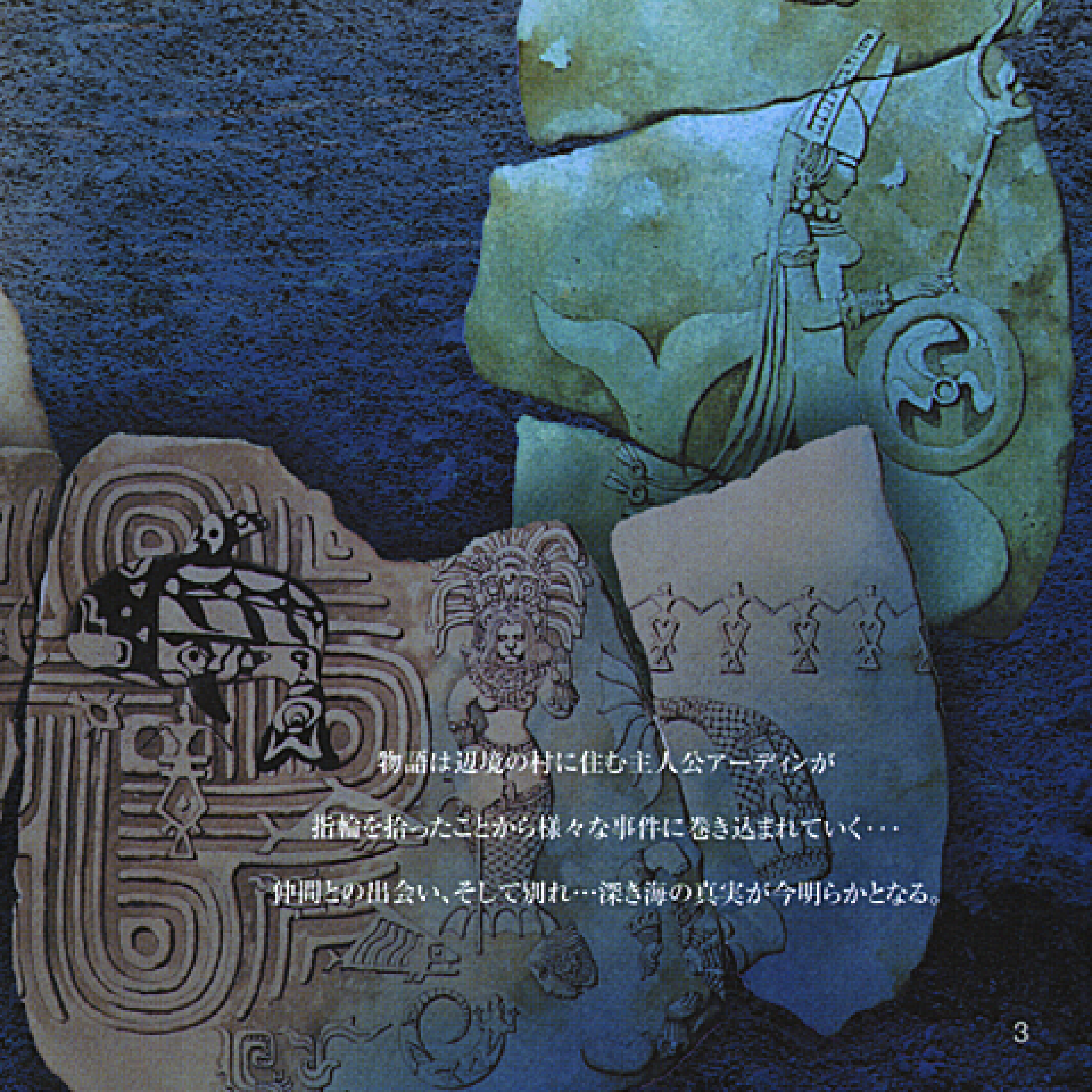


～プロローグ～

＜マーメノイド＞それは海底に住む美しき人魚。

女神アフロディテの加護を受けた理想郷マーメノイア、

この世界全てのマーメノイドたちは女性種族である。



物語は辺境の村に住む主人公アーディンが

指輪を拾ったことから様々な事件に巻き込まれていく・・・

仲間との出会い、そして別れ…深き海の真実が今明らかとなる。

CONTROLLER

～コントローラの使い方～

フィールド移動時

アナログコントローラ(DUAL SHOCK)

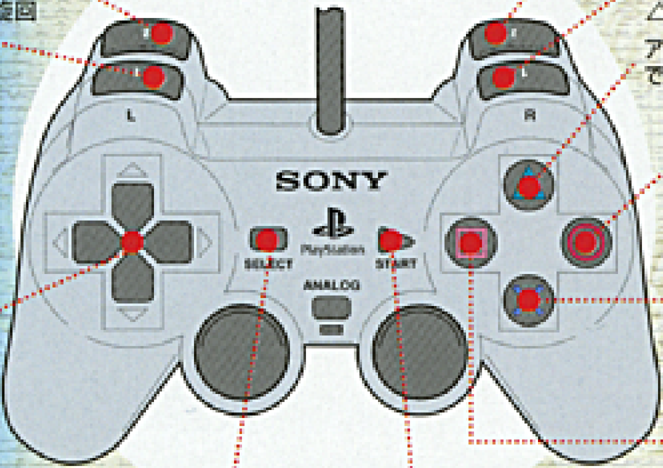
R2ボタン 使用しません

L2ボタン
○ボタンと合わせせることでメッセージ早送り

R1ボタン 右急旋回

L1ボタン 左急旋回

△ボタン
アクション(△ボタン＋方向キーでアクションが変化します)



○ボタン
移動(連続で押すことで加速)／メッセージ送り

×ボタン
移動停止/会話/建物の出入り

方向キー
上　上昇
下　下降
左　左へ旋回
右　右へ旋回

□ボタン
メニューを開く

セレクトボタン
フィールドマップの表示、非表示
メニューを開いているときに使用

スタートボタン
メニューを開いているときに使用

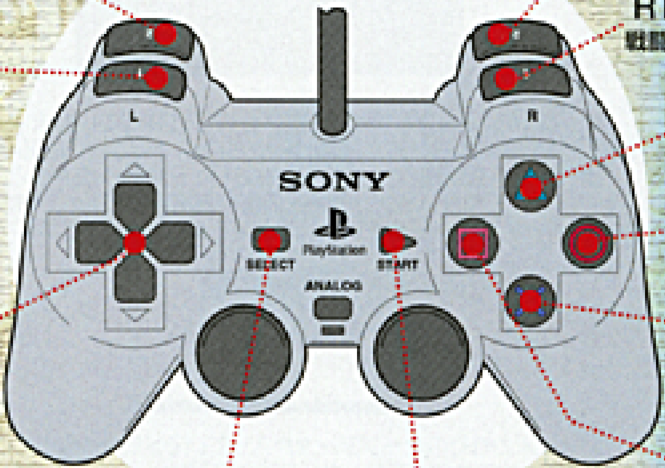
※アナログコントローラのアナログモードと振動機能には対応していません。LED消灯時でプレイをしてください。

コントローラ

各ボタンの基本操作方法は
アナログコントローラと同じです。



戦闘・メニュー画面時



L2ボタン
使用しません

L1ボタン
戦闘時、キャラクターの
切り替え

方向キー

上　コマンド選択
下　コマンド選択
左・右　魔法の選択
（単体・全体）
パーティの入れ替え

セレクトボタン
戦闘から退却する
メニュー画面時、リストの説明を見る

スタートボタン
メニュー画面時、リストの整頓
戦闘開始

R2ボタン
使用しません

R1ボタン
戦闘時、キャラクターの切り替え

△ボタン
使用しません

○ボタン
コマンドの決定

×ボタン
コマンドのキャンセル・
行動ストップ

□ボタン
ステータス異常を確認

START & CONTINUE



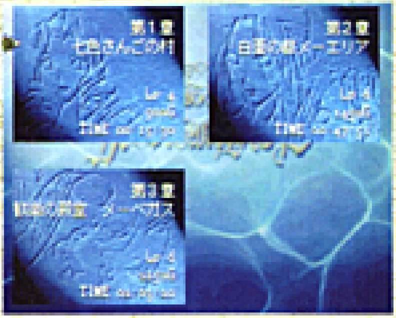
ゲームの始め方

プレイステーション本体にDISCをセットして電源をいれます。
オープニングムービーが始まり、この時にスタートボタンを押すとタイトル画面が表示されます。
タイトル画面が表示されている間にスタートボタンを押すと
「NEW GAME」「CONTINUE」の選択画面が表示されますので方向キーで
「NEW GAME」選択して○ボタンで決定してください。

ゲームの続け方

「マーメノイド」のセーブデータが入っているメモリーカードを
プレイステーション本体のメモリーカード差込口1にセットして電源を入れます。
タイトル画面で「CONTINUE」を選択してください。
データの保存には別売のメモリーカードが必要です。
このゲームはデータ保存に1～4ブロックの空き容量が必要です。
1ブロックで1箇所、最大4箇所セーブすることが出来ます。

SAVE THE GAME



セーブの方法

それまでのゲーム経過をセーブ(保存)します。方向キーで記録させたいファイルを選択してください。
すでにセーブデータがある場合は、データが更新されます。
セーブは宿泊施設ですることができます。
※データのセーブやロード中に電源のON／OFFやリセットボタンを押したり、
メモリーカードを抜き差しするとセーブデータが破壊される恐れがありますのでご注意ください。



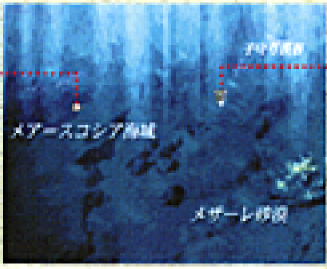
MAP ～マップ～

ゲームの舞台となる「マーメノイア」はいくつかの地域フィールドにわかれて構成されています。マップには全体を表示する「ワールドマップ」、地域を表す「フィールドマップ」、町や村などを表す「タウンマップ」となっています。

ワールドマップ

ワールドマップには移動できる「地域マーカー」が表示されています。「移動指定カーソル」を移動したい「地域マーカー」に合わせて決定することにより、指定したフィールドマップに移動します。

地域マーカー
移動可能な地域を表示します。



移動指定カーソル
方向キーでカーソルを移動させます。また、マーカー接触時に地名が表示されます。

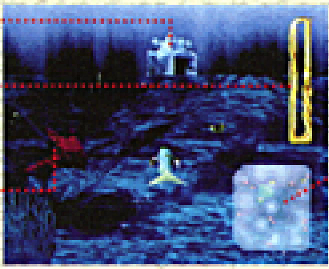
フィールドマップ

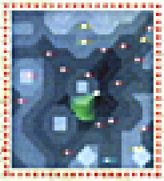
フィールドマップではプレイヤーキャラクターを動かすことにより、目的地となる建物や洞窟などへ移動することができます。また、フィールドマップとタウンマップでは、画面右下にレーダーが表示されます。レーダーは場所により表示されない場合もあります。

町

スピードゲージ
キャラクターの移動速度

敵シンボル
接触すると戦闘になります





赤色 敵
黄色 街、洞窟など
青色 ゲート、人など
コーン
キャラクターの向いている方向

レーダー
現在いる海域が映し出されます

キャラクターの移動

キャラクターは○ボタンを押すことで移動を行ないます。○ボタンを連続で押すとスピードゲージが上がり移動速度が増し、○ボタンを押しっぱなしにするとスピードを維持したまま移動することができます。スピードは○ボタンを離すことでゆるやかに減速できます。また、×ボタンを押すことで停止します。



ゲート
フィールドマップに点在していて、接近してアクションマーカーの表示中にXボタンを押すことで、ワールドマップに移動できます。

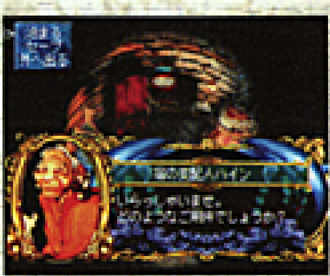
タウンマップ

町には多くのマーメノイド達が生活をしています。ここでは人々から情報の収集、建物の中に入ることで買い物などを行ないます。またタウンマップでもフィールドマップと同じくレーダーが画面に表示されます。人々との会話や建物の出入りは接近してアクションマーカーの表示中に×ボタンを押すことで行います。

アクションマーカー



宿屋



旅で傷ついた体を休ませてくれます。宿屋で宿泊することで消費したHPとMPが最大値まで回復し、ステイタス異常のキャラクターも回復できます。また、ここでプレイ経過のセーブを行なうことができます。

ショップ



戦闘に必要な剣などの武器、身を守る為の防具類、旅に役立つアイテム類を販売しています。商品の一覧から欲しい物をカーソルで選択して購入します。また画面下には装備した場合のキャラクターの簡易ステータスが表示されます。

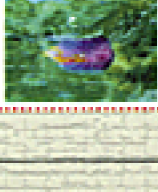
アイテムの入手

マップに点在しているこれらの物で、アイテム等を入手できます。



トレジャーゲート

フィールドマップに点在していて、接触する事によりアイテム等を入手できます。



宝貝

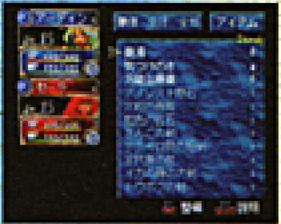
タウンマップなどに点在していて、接近してアクションマーカーの表示中にXボタンを押すことで、アイテムなどを入手できます。

MAIN MENU ～メインメニュー～

フィールドマップやタウンマップなど、移動中に□ボタンを押すとメインメニュー画面が開きます。
メインメニューでは、それぞれのキャラクターの状態や所持金などの情報を見ることができます。



アイテム・・・現在所持しているアイテムの使用や一覧表を見るコマンドです。
魔法・・・修得した魔法の使用や一覧表を見るコマンドです。
装備・・・武器や防具を装備するコマンドです。
入れ替え・・・戦闘パーティメンバーの入替えを行うコマンドです。
基本技・・・キャラクターが覚えている基本技の一覧を見るコマンドです。
必殺技・・・キャラクターが覚えている必殺技の一覧を見るコマンドです。
状態・・・キャラクターの状態「ステータス」画面を開きます。
設定・・・ゲーム内の設定を変更します。
G・・・プレイヤーが所持している金額
ゲームの総プレイ時間



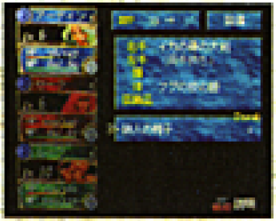
アイテム

所持しているアイテムを使用します。アイテムを選択した後に使用するキャラクターを決定してください。アイテム名が暗いものは使用できません。また、スタートボタンで自動整頓、セレクトボタンで説明を見ることが出来ます。



魔法

現在覚えている魔法の一覧を見ることができます。魔法には「攻撃魔法」「補助魔法」の2種類があり、HP（体力）回復やステイタス回復の魔法は戦闘中以外でも使用することができます。魔法を選択した後に使用したいキャラクターを決定してください。



装備

武器や防具の装備を行ないます。キャラクターを選択し、装備したい武具を決定してください。入手した武具は装備をしないと効果がありませんので注意してください。武器には片手専用以外に両手専用と二刀流武器があります。両手専用や二刀流武器の場合は盾を装備することができません。

セレクトボタンで武具の説明、△ボタンで装備している防具をはずす。スタートボタンで現在所持している最強武具の装備をします。

入れ替え パーティメンバーの入替えをします。ここで選択したキャラクターが、敵との戦闘を行ないます。

基本技 現在修得している「基本技」の一覧を見ることができます。

必殺技 現在修得している「必殺技」の一覧を見ることができます。

状態 キャラクターの現在の状態や能力を見ることができます。

[名前]・・・キャラクターの名前
[攻撃スタイル]・・・キャラクターの戦闘スタイル　[LEVEL]・・・キャラクターのレベル
[EXP]・・・現在取得している経験値の合計
[REST]・・・次のレベルアップまでに必要な経験値
[現在HP／最大HP] 現在のHP(生命力)と最大のHPを表します。
[現在HP／最大MP] 現在のMP(魔力)と最大のMPを表します。

[ATP／攻撃力] 現在の装備の攻撃力を表します。　[DFP／守備力] 現在の装備の守備力を表します。
[MGP／魔法攻撃力] 現在の魔法攻撃力を表します。　[MGD／魔法防御力] 現在の魔法防御力を表します。
[ATS／攻撃速度] 現在の攻撃速度を表します。　[STR／力強さ] 腕力を表し、数値が高い程大きなダメージを与えます。
[DEX／素早さ] 動きの速さを表し、数値が高い程素早い行動ができ、攻撃を回避することができます。
[INT／賢さ] 賢さを表し、数値が高い程魔法の威力が上がります。
[FAI／信仰] 信仰心を表し、回復魔法の効果に影響します。
[LUK／幸運] 運の良さを表し、戦闘からの逃走などに影響します。



～属性～

属性は地・水・火・風・電・冷・聖・闇・魔の9種類が存在します。それぞれ属性の影響が攻撃力及び防御力に反映されます。またそれぞれの属性には相対する属性が存在します。属性はアクセサリーや防具等を装備する事により身に付けることができます。
（例）地属性を身に付けている場合。プレイヤーは「地属性」に関わる攻撃や防御力はUPしますが、「風」に属す敵の攻撃に対しては通常よりも大きなダメージを受けてしまいます。

[地属性]…「地」の力に与する属性。　「風」の属性が弱まる。
[水属性]…「水」の力に与する属性。　「電撃」の属性が弱まる。
[火属性]…「火」の力に与する属性。　「冷気」の属性が弱まる。
[風属性]…「風」の力に与する属性。　「地」の属性が弱まる。
[電属性]…「電撃」の力に与する属性。「水」の属性が弱まる。
[冷属性]…「冷気」の力に与する属性。「火」の属性が弱まる。
[聖属性]…「聖」の力に与する属性。　「闇」の属性が弱まる。
[闇属性]…「闇」の力に与する属性。　「聖」の属性が弱まる。
[魔属性]…「魔」の力に与する属性。　相対属性は特に無し。

OPTION ～設定～

ゲーム内の設定をプレイヤーの好みに合わせて変更することができます。

「サウンド」テレビの音声出力をステレオ／モノラルに切り替えます。
「バトルカメラ」戦闘時のカメラの回転を変更します。

BATTLE ～戦闘～

フィールドマップ上ではプレイヤーの行く手を阻む数々の敵が存在します。敵シンボルに接触する又はイベント等により画面が切替わりバトルシーンに突入となります。バトルシーンで敵を倒すことによってお金や経験値などが手に入ります。



戦闘コマンド

キャラクターウインドウ

キャラクターの残りHP・MP、ステータス異常を表示します。ステータス異常は□ボタンで確認できます。

戦闘コマンド

攻撃・・・装備している武器の基本技で攻撃します。
必殺技・・・覚えている必殺技を使用します。HP（体力）とMP（魔力）を消費します。
魔法・・・覚えている魔法を唱えます。魔法はMP（魔力）を消費します。
アイテム・・・所持しているアイテムを使用します。
待機・・・攻撃をせず防御を行ない、敵から受けるダメージを減らします。
Escape・・・戦闘から逃走します。逃走の成功率は各キャラクターのステータスによって変化し、必ずしも逃走できるわけではありません。戦闘から逃走した場合、経験値やお金は加算されません。

海中バトルシステム[アビス]

[ABIS(アビス)](Aquatic-Battle Impressive System)は、敵との戦闘中「クリティカル」が発生すると連続攻撃を仕掛けることができるシステムです。この戦闘の結果によって様々な「基本技」「必殺技」を修得することが出来ます。修得出来る「必殺技」等は武器によって変わるのでいろいろな武器で試してみてください。
※修得できる技は簡単に覚えられるわけではありません。何度もチャレンジしてください。



- クリティカルダメージ
- 通常ダメージ
- ダメージ半減
- ダメージ無効

攻撃コマンド「斬る」「突き斬る」「斬り打ち斬る」等の「基本技」は×ボタンで中止し、コマンドを入力し直さない限りその行動を繰り返します。

戦闘の終了

敵を全滅させると戦闘終了です。戦闘が終了すると経験値、お金、アイテムが手に入り、経験値が一定に達するとレベルアップします。また、経験値は戦闘不能状態のキャラクターには加算されませんので注意して下さい。

レベルアップ

戦闘で得た経験値が一定に達することでレベルアップになります。レベルを上げることで各キャラクターの攻撃力や防御力などの能力パラメータ、最大HP・MPの値が上昇します。

ゲームオーバー

パーティメンバー全員のHPが0になるか、石化や麻痺状態になるとゲームオーバーになります。「CONTINUE」を選択しセーブした場所から始めるか「NEW GAME」を選択してください。



S T A T U S ～ステータス異常～

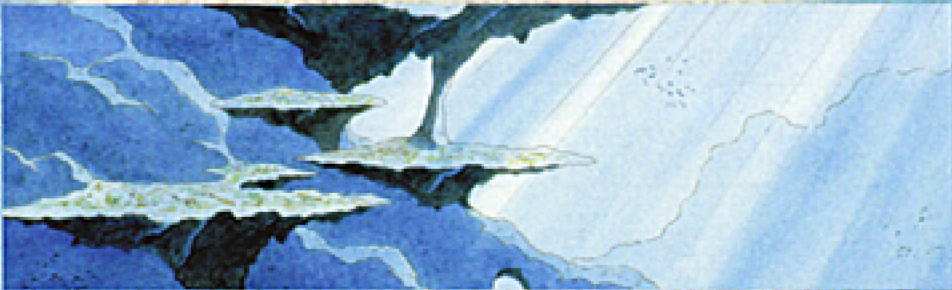
敵からの特殊攻撃を受けて、麻痺や呪いなどのステータス異常をきたしている状態です。
ステータス異常は特定のアイテムや魔法などで回復させることができます。

戦闘不能	● HPが0になり何もできない状態。戦闘参加キャラクター全員がこの状態になった場合は全滅となりゲームオーバーになります。
石化	● 石と化して何もできない状態。戦闘参加キャラクター全員がこの状態になった場合は全滅となりゲームオーバーになります。
麻痺	● 体が痺れ行動が取れない状態。戦闘参加キャラクター全員がこの状態になった場合は全滅となりゲームオーバーになります。一定時間で回復します。
眠り	● 眠って何もできない状態。一定時間で回復します。
怯み	● 身がすくんでしまい攻撃命中率が低下している状態。一定時間で回復します。
毒	● 毒を受けている状態。徐々に体力が減ります。
混乱	● 敵味方区別がつかない状態。一定時間で回復します。
金縛り	● 攻撃行動が一定の確率で出来ない状態。
頭痛	● 魔法詠唱が一定の確率で唱えられない状態。
呪い	● アイテム使用が不可能な状態。

FINAL SKILL ～必殺技リスト～

基本技の他にキャラクターは様々な必殺技を使用する事ができます。また必殺技を使用する場合はHP(体力)とMP(魔力)がある程度必要となります。ここでは一部の必殺技を紹介します。HP・MPの値が消費する値より少ない場合は使用する事ができません。

ブラストスフィア	鋭い剣さばきで海流から渦を発生させ敵を巻き込む。
プロトンゲイン	剣に宿らせた＜氣＞を一気に放ち大爆発を起こす。
ギル＝スパイラル	炎の如く燃える刃から紅い閃光をほとばしらせ敵を焼き尽くす。
スイングバット	地面をくり抜き、標的に向かって投げつける。
ゴッド・ベル	神の鐘を召還し聖なる音色で邪悪を吹き飛ばす。
ドルフィンブロウ	イルカのような鋭い動きで、敵に突撃する。
ホエールラッシュ	＜氣＞で作った槍で敵を縫い付け殴りかかる。
アルテミット・S	音速移動で敵を切り裂き、剣気を叩きつける。



MAGIC LIST ～魔法リスト～

魔法には敵にダメージを与える攻撃魔法や味方の傷を回復させる回復魔法など、様々なものが存在します。また魔法を唱える場合はMP（魔力）が必要となり、MPの値が消費する値より少ないと使用する事ができません。

属性	名前	効果	対象
●攻撃系魔法			
魔	エナジーボール	魔力を球状に変え、敵に向かって放つ。	全・単体
魔	マインドブラスト	敵の精神を揺さ振り破壊する攻撃魔法。	単体
地	ガイアクラッシュ	魔力で岩を槍状に変化させ標的に放つ攻撃魔法。	単体
地	ロックスコール	石つぶてを操り敵の頭上に降らせる。	単体
水	アクアパラダイス	巨大な水泡を大量に作り出し敵を包み込む。	全・単体
水	スクワートアロー	地面から熱湯を噴出させ、敵に火傷を負わせる魔法。	単体
火	コール・フレイム	地面に描いた魔法陣から炎を呼び出し攻撃する魔法。	単体
火	ブレイズコメット	隕石を落とし、その爆風で敵を吹き飛ばす。	全・単体
風	セイレンウインド	真空の竜巻を発生させ、敵を巻き上げ切り裂く。	全体
風	メイルストーム	巨大な渦潮で敵を巻き込みダメージを与える。	全体
雷	ライトニング	帯状になった強力な電流を放ち麻痺をさせる。	全体
雷	サンダーストーム	蒼く輝く大いなる雷で全ての敵を打ち倒す攻撃魔法。	全体
冷	アイスコフィン	一定範囲の海流温度を急激に下げて敵を一瞬で凍らせる。	単体
冷	アイシクルアンク	氷山の氷を破壊して、その氷で敵を押し潰す魔法。	全体
聖	レインボーブレス	聖なる光を一点に集めて凝縮させ敵に向かって解き放つ魔法。	単体
聖	ヘヴンザブレイド	邪悪なる者を打ち倒す聖なる剣を召喚する。	全体
闇	ソウルスティール	相手の魔力を吸収し、自分のものにする。	単体
闇	エナジードレイン	相手の体力を吸収し、自分のものにする。	単体
●回復系魔法			
回復	ヒールライト	聖なる光を発生させ、体力を回復させる。	全・単体
回復	キュアーヒール	周辺の水を祝福し、体に起こった異常を回復させる。	単体
●補助系魔法			
支援	スリープ	幻影の振り子を作り出し、敵を眠らせる魔法。	単体
支援	アタックアップ	力の象徴である「剣」を召喚し味方の攻撃力を上昇させる。	単体
支援	ガードアップ	守りの象徴である「盾」を召喚し味方の守備力を上昇させる。	単体

ITEM LIST ～アイテムリスト～

マーメノイアでは冒険の役に立つアイテムが数多くあります、
ここではそんなアイテムの一部を紹介しますので上手に活用してください。

武器	さんごの剣	刀身の部分がさんごで作成された剣。
	ナナイロ貝の短剣	研ぐ度に切れ味が増すナナイロ貝を刀身に使った美しい短剣。
	祝福の杖	聖職者達が神事の際に使用する杖。癒しの力が込められている。
	電気石の槍	熱すると電気を発する石「トルマリン」がはめ込まれた槍。雷の力を持つ。
防具	サクラ貝の鎧	サクラ貝で装飾を施した、ピンク色の可愛らしい鎧。
	サメ皮の鎧	サメ皮で作られた鎧。軽くて丈夫な為多くの傭兵達に愛用されている。
	祝福のローブ	聖職者達が身に付けている、海草の繊維で編み上げられたローブ。
	大王イカの骨の盾	大王イカの甲骨を削り盾にした物。意外と軽く扱い易い。
	旅人の帽子	長旅に耐えられるように丈夫に作られた、旅人向きの帽子。
装飾品	さんごのピアス	七色さんごの村で、お土産用に販売されている七色に光るピアス。
	真珠の首飾り	乳白色に鈍く輝く大粒の真珠を連ねた首飾り。
	貝殻のイヤリング	サクラ貝の殻を使って作られたイヤリング。若い娘達に人気がある。
道具	薬湯	薬草を煎じて瓶詰めにした物。:HPを100回復する。
	生命の水	神殿で清めた霊酒を蜜で割った物。:気絶した仲間を完全に回復させる。
	エラブの血清	温暖な海域に棲む海ヘビの毒から抽出した血清。:毒を中和する。
	速効頭痛薬	神経に強く作用する鎮痛剤。:頭痛から解放される。
	解呪の巻物	神殿に使える神官が作成した巻き物。:解呪の法が記されている。
	シビレ消しの薬湯	神経麻痺等で緊張した筋肉を解きほぐす薬。:マヒを治す。
	虹色の鉱石	虹色に輝く美しい鉱石。年に数個しか発掘されないという貴重品。

CHARACTER ～登場キャラクター紹介～



アーディン

女神アフロディテが治める＜マーメノイア＞に現れた蒼き髪と瞳を持つ美しき人魚(マーメノイド)。その旅立ちが世界を穏やかに保ってきた＜海流(マー)＞の流れ乱し、それと同時に多くの人々、その運命をも巻き込み翻弄していく。



ティアラ

この世界全てを統べるメーエリアの若き王女。王家の運命と自由へのあこがれとの狭間で、悩み、悲しみ・・そして戦いを重ねることによって、その瞳は次第に高貴なものへと変わっていく。



セーラ

炎のような赤毛をたなびかせ、大海をその尾に従えて生きてきた腕利きの賞金稼ぎ。辺境、七色さんごの村で世にも珍しい蒼き髪の人魚(マーメノイド)アーディンと出会い、その数奇な運命に触れて行動を共にすることとなる。



マーサ

優しく、穏やかな外見にいくつもの想いを秘めた悲しき少女。ティアラの親友であり、そして王国きっての令嬢でさえあるが、身体が弱く、それ故に心も繋がれて自由へと羽ばたけないでいる。



ムーン

世界の海を進みゆく、巨大なるシャチ。紅毛の少女セーラの心の親友として、行動を共にしているその姿は、人々の崇拝の対象でさえあるらしい。

アイズマン

メーエリア王国軍の最高指揮官で創造神アフロディテに永遠の忠誠を誓う聖騎士。その華麗な容姿と毅然とした態度から人望が厚い。





クリオン

美しく輝く光を内に秘めた、心優しき生き物。男性種と女性種、ふたつの種族が揃わないと子孫を増やせない。我々(マーメノイド)とは違った生物である。静かなる海でひっそりと暮らしている。



SLPS 01664